Продвижение персонажа

Очки опыта	Уровень	Бонус Мастерства
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14000	6	+3
23000	7	+3
34000	8	+3
48000	9	+4
64000	10	+4
85000	11	+4
100000	12	+4
120000	13	+5
140000	14	+5
165000	15	+5
195000	16	+5
225000	17	+6
265000	18	+6
305000	19	+6
355000	20	+6

Значения и модификаторы

знач.	мод.	знач.	мод.
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

1) Заклинания
2) Сложность

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Дрессировка
- Внимательность
- Медицина
- Интуиция
- Выживание

ХАРИЗМА
- Убеждение
- Обман
- Запугивание
- Выступление

Пассивная Мудрость =
10 + модификатор Внимательности

D&D 5E
Перевод
Geldis Sadri

Бонус атаки заклинанием =
модификатор характеристики + бонус мастерства

Сложность спасброска от заклинаний =
8 + бонус мастерства + модификатор характеристики

Свитки

При использовании свитка сложность спасброска =
10 + уровень закл.[1]

Когда вы копируете свиток в вашу книгу, сделайте проверку Магии (Интеллект)
СЛ[2] = 10 + уровень закл.

В любом случае, после проверки, свиток уничтожается.

Действия в бою

Атака: вы совершаете одну рукопашную или дальнобойную атаку (см. книгу игрока, стр. 193-196).

Засада: если вы совершаете действие Засада, вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), пытаясь спрятаться.

Использование предмета: вы совершаете это действие, если предмет требует действия для его использования. Это действие также пригодится, если вы хотите в течение хода взаимодействовать сразу с несколькими предметами.

Накладывание заклинания: вы используете заклинание (см. книгу игрока, стр. 201-206).

Отход: до конца текущего хода ваше перемещение не провоцирует атаки.

Подготовка: вы реакцией заготавливаете ваше действие до выбранного события.

Поиск: вы уделяете внимание поиску чего-то. Совершите проверку Внимательности (Мудрость) или Анализа (Интеллект).

Помощь: существо, которому вы помогаете, совершит свою следующую проверку характеристики для выполнения задачи с преимуществом.

Рывок: вы перемещаетесь с вашей удвоенной скоростью.

Уклонение: до начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, а спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом.

Безсознательный
- Находящееся без сознания существо «недееспособно», не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.

Испуганный
- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

Невидимый
- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки - с преимуществом.

Недееспособный
- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.

Оглохший
- Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

Опутанный
- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки - с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

Схваченный
- Скорость схваченного существа равна 0.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен.
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает.

Окаменевший
- Существо превращается в камень.
- Существо «недееспособно», не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона, ядам и болезням.

Ослеплённый
- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

Очарованный
- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.

Ошеломлённый/парализованный
- Существо «недееспособно», не способно перемещаться.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

Сбитый с ног
- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

Отравленный
- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Доспехи

Вид	Стоимость	КД	Сил	Скрытность	Вес
Легкие доспехи					
Стёганный	5 зм	11 + Лов	-	Помеха	8 фнт.
Кожанный	10 зм	11 + Лов	-	-	10 фнт.
Проклёпанный	45 зм	12 + Лов	-	-	13 фнт.
Средние доспехи					
Шкурный	10 зм	12 + Лов (макс. 2)	-	-	12 фнт.
Кольчуга-рубаха	50 зм	13 + Лов (макс. 2)	-	-	20 фнт.
Чешуйчатый	50 зм	14 + Лов (макс. 2)	-	Помеха	45 фнт.
Кираса	400 зм	14 + Лов (макс. 2)	-	-	20 фнт.
Полулаты	750 зм	15 + Лов (макс. 2)	-	Помеха	40 фнт.
Тяжелые доспехи					
Колечный	30 зм	14	-	Помеха	40 фнт.
Кольчужный	75 зм	16	Сил 13	Помеха	55 фнт.
Пластинчатый	200 зм	17	Сил 15	Помеха	60 фнт.
Латы	1,500 зм	18	Сил 15	Помеха	65 фнт.
Щиты					
Щит	10 зм	+2	-	-	6 фнт.

Надевание и снятие доспеха

Вид	Надевание	Снятие
Легкий доспех	1 мин	1 мин
Средний доспех	5 мин	1 мин
Тяжелый доспех	10 мин	5 мин
Щит	1 действие	

Затраты на существование

Существование	Стоимость/день
Никудышное	-
Нищенское	1 см
Бедное	2 см
Скромное	1 зм
Комфортное	2 зм
Богатое	4 зм
Аристократическое	10 зм минимум

Вместимость контейнеров

Контейнер	Вместимость
Рюкзак	1 куб. фут
Бочка	40 галлонов/150 л
Корзина	2 куб. фута
Бутылка	1,5 пинты/0,75 л
Ведро	3 пинты/1,5 л
Сундук	12 куб. футов
Фляга/кружка	1 пинта/0,5 л
Кувшин/графин	1 галлон/3,75 л
Горшок	1 галлон/3,75 л
Кошель	0,2 куб. фута
Мешок	1 куб. фут
Флакон	4 унции/100 гр
Бурдюк	4 пинты/ 2 л

Оружие

Название	Цена	Урон	Вес(фнт.)	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Боевой посох	2 см	1к6 Д[1]	4	Универсальное (1к8)
Булава	5 зм	1к6 Д	4	-
Дубинка	1 см	1к4 Д	2	Лёгкое
Кинжал	2 зм	1к4 К[2]	1	Лёгкое, метательное (20/60), фехтовальное
Копьё	1 зм	1к6 К	3	Метательное (20/60), универсально (1к8)
Лёгкий молот	2 зм	1к4 Д	2	Лёгкое, метательное (20/60)
Метательное копьё	5 см	1к6 К	2	Метательное (30/120)
Палица	2 см	1к8 Д	10	Двуручное
Ручной топор	5 зм	1к6 Р[3]	2	Лёгкое, метательное (20/60)
Серп	1 зм	1к4 Р	2	Лёгкое
Безоружный удар	-	1 Д	-	-
Простое дальнобойное оружие				
Лёгкий арбалет	25 зм	1к8 К	5	Боеприпас (80/320), двуручное, перезарядка
Дротик	5 мм	1к4 К	0,25	Метательное (20/60), фехтовальное
Короткий лук	25 зм	1к6 К	2	Боеприпас (80/320), двуручное
Праща	1 см	1к4 Д	-	Боеприпас (30/120)
Воинское рукопашное оружие				
Алебарда	20 зм	1к10 Р	6	Двуручное, досягаемость, тяжелое
Боевая кирка	5 зм	1к8 К	2	-
Боевой молот	15 зм	1к8 Д	2	Универсальное (1к10)
Глефа	20 зм	1к10 Р	6	Двуручное, досягаемость, тяжелое
Двуручный меч	50 зм	2к6 Р	6	Двуручное, тяжелое
Длинное копье	10 зм	1к12 К	6	Досягаемость, особое (см КИ,[4] стр 149)
Длинный меч	15 зм	1к8 Р	3	Универсальное (1к10)
Кнут	2 зм	1к4 Р	3	Досягаемость, фехтовальное
Короткий меч	10 зм	1к6 Р	2	Легкое, фехтовальное
Молот	10 зм	2к6 Д	10	Двуручное, тяжелое
Моргенштерн	15 зм	1к8 К	4	-
Пика	5 зм	1к10 К	18	Двуручное, досягаемость, тяжелое
Рапира	25 зм	1к8 К	2	Фехтовальное
Скимитар	25 зм	1к6 Р	3	Лёгкое, фехтовальное
Тризубец	5 зм	1к6 К	4	Метатльное (20/60), универсальное (1к8)
Цеп	10 зм	1к8 Д	2	-
Боевой топор	10 зм	1к8 Р	6	Универсальное (1к10)
Секира	30 зм	1к12 Р	7	Двуручное, тяжелое
Воинское дальнобойное оружие				
Ручной арбалет	75 зм	1к6 К	3	Боеприпас (30/120), лёгкое, перезарядка
Тяжелый арбалет	50 зм	1к10 К	18	Боеприпас (100/400), двуручное, перезарядка
Длинный лук	50 зм	1к8 К	2	Боеприпас (150/600), двуручное, тяжелое
Духовая трубка	10 зм	1 К	1	Боеприпас (25/100), перезарядка
Сеть	1 зм	-	3	Метательное (5/15), особое (см. КИ, стр 149)

Еда, напитки, постой

Пункт	Стоимость
Пиво	
Галлон	2 см
Кружка	4 мм
Богатый обед (на 1 едока)	10 зм
Сыр, кусок	1 см
Хлеб, ломоть	2 мм
Постоялый двор (за день)	
Нищенское	7 мм
Бедное	1 см
Скромное	5 см
Комфортное	8 см
Богатое	2 зм
Аристократическое	4 зм
Пропитание (за день)	
Нищенское	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Богатое	8 см
Аристократическое	2 зм
Мясо, кусок	3 зм
Вино	
Обычное (кружка)	2 см
Отличное (бутылка)	10 зм

- Скакуны и другие животные
- Сёдла, упряжь и транспорт
- Водный транспорт

Книга игрока, стр. 157

Услуги

Услуга	Стоимость
Перевозка в коляске	
Между городами	3 мм/миля
В пределах города	1 мм
Наемник	
Опытный	2 зм/день
Неопытный	2 см/день
Посыльный	2 мм/миля
Пошлина за ворота	1 мм
Проезд на корабле	1 см/миля

1) Дробящий 2) Колящий 3) Рубящий 4) Книгу Игрока

Источники света

Источник	Яркий свет	Тусклый свет	Длительность
Обычные			
Свеча	5 ф	+5 ф	1 час
Лампа	15 ф	+30 ф	6 часов
Прожектор[1]	60 ф	+60 ф	6 часов
Фонарь	30 ф	+30 ф	6 часов
Факел	20 ф	+20 ф	1 час
Магические			
Вечный огонь	20 ф	+20 ф	Бесконечно
Пляшущие огоньки	-	10 ф	До 1 мин.
Волшебный огонь	-	10 ф	До 1 мин.
Огненный клинок	10 ф	+10 ф	До 10 мин.
Огненная сфера	20 ф	+20 ф	До 1 мин.
Святая аура	-	5 ф	До 1 мин
Лунный свет	20 ф	+20 ф	Бесконечно
Стена огня	60 ф	+60 ф	До 1 мин
Стена призмарина	100 ф	+100 ф	Бесконечно

Прыжки

Прыжок в длинну

С разбегом (минимум 10 фт): дальность = мод. Силы (в футах)

Без разбега: дальность = мод. Силы/2 (в футах)

Прыжок в высоту

С разбегом (минимум10 фт): высота = 3 + мод. Силы (в футах)

Без разбега: высота = (3 + мод. Силы)/2 (в футах)

Задержка дыхания

- Существо может задержать дыхание на 1 + мод. Телосложения минут (минумум 30 сек.).
- Когда это время проходит, существо может выжить на количество раундов, равное его модификатору Телосложения. Когда эти раунды пройдут, хиты существа опускаются до 0 и оно умирает.

Категории размеров

Размер	Пространство	КХП	Примеры
Крохотный	2,5 на 2,5 фута	к4	крыса, спрайт
Маленький	5 на 5 футов	к6	полурослик, гоблин
Средний	5 на 5 футов	к8	орк, оборотень
Большой	10 на 10 футов	к10	гиппогриф, огр
Огромный	15 на 15 футов	к12	трент, мамонт
Гигантский	20 на 20 футов	к20	древний дракон

Концентрация

Перемещение и сражение, не прерывают концентрацию. Её могут прервать следующие события:

- **Применение другого заклинания, требующего концентрацию.**
- **Получение урона.** Сделайте спасбросок Телосложения со СЛ 10 или половине нанесённого урона, в зависимости от того, что больше.
- **Недееспособность или смерть.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если становитесь недееспособным или умираете.
- **Различные эффекты окружения.** Сделайте спасбросок Телосложения со СЛ 10.

Уровень опастности, бонус мастерства и опыт существ

Уровень опастности	Бонус мастерства	Опыт
0	+2	0 или 10
1/8	+2	25
1/4	+2	50
1/2	+2	100
1	+2	200
2	+2	450
3	+2	700
4	+2	1100
5	+3	1800
6	+3	2300
7	+3	2900
8	+3	3900
9	+4	5000
10	+4	5900
11	+4	7200
12	+4	8400
13	+5	10000
14	+5	11500
15	+5	13000
16	+5	15000
17	+6	18000
18	+6	20000
19	+6	22000
20	+6	25000
21	+7	33000
22	+7	41000
23	+7	50000
24	+7	62000
25	+8	75000
26	+8	90000
27	+8	105000
28	+8	120000
29	+9	135000
30	+9	155000

Виды урона

Дробящий. Тяжёлые силовые атаки — молотом, падением, сдавливанием и т. п. — причиняют дробящий урон.

Звук. Оглушительные звуковые волны, такие как от заклинания волна грома, причиняют урон звуком.

Излучение. Урон излучением, причиняемый заклинанием небесный огонь жреца и карающим оружием ангела, опаляют плоть как огонь и переполняют дух силой.

Кислота. Едкое дыхание чёрного дракона и растворяющая слизь чёрного пудинга причиняют урон кислотой.

Колющий. Колющие и пронзающие атаки, включая удары копьём и укусы чудовищ, причиняют колющий урон.

Некротическая энергия. Некротическая энергия, излучаемая некоторой нежитью и такими заклинаниями как леденящее прикосновение, иссушают плоть и даже душу.

Огонь. Красный дракон, выдыхающий пламя, и многие заклинания, создающие жар, причиняют урон огнём.

Психическая энергия. Атаки силой разума, такие как у иллитидов, причиняют урон психической энергией.

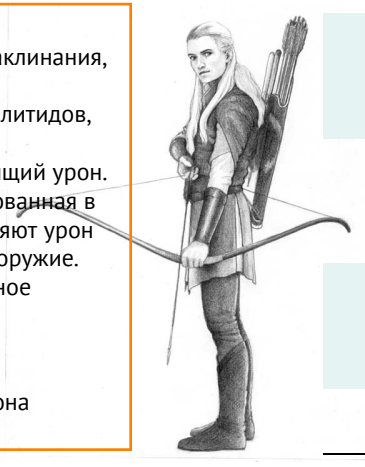
Рубящий. Мечи, топоры и когти чудовищ причиняют рубящий урон.

Силовое поле. Силовое поле это чистая магия, сфокусированная в разрушительную силу. Чаще всего силовым полем причиняют урон заклинания, такие как волшебная стрела и божественное оружие.

Холод. Лютый холод от копья ледяного дьявола и морозное дыхание белого дракона причиняют урон холодом.

Электричество. Заклинание молния и дыхание синего дракона причиняют урон электричеством.

Яд. Ядовитые укусы и токсичное дыхание зелёного дракона причиняют урон ядом.



1) Свет направляется тонким пучком

Модификаторы инициативы фактора скорости (опц.)[1]

Фактор	Мод.	Размер	Мод.
Наклыдывание заклинания	-ур. закл.	Крохотный	+5
Атака двуручным оружием	-2	Маленький	+2
Атака одноручным оружием	+2	Средний	+0
Постороннее действия	-8	Большой	-2
Атака луком	-5	Огромный	-5
Атака арбалетом	-8	Гигантский	-8

Истощение

Уровень	Эффект
1	Помеха при проверках навыков
2	Скорость/2
3	Помеха на спасбросках и бросках атаки
4	Максимум ОЗ/2
5	Скорость = 0
6	Смерть

Окончание продолжительного отдыха снижает уровень истощения на 1, при условии, что существо съест и выпьет достаточное количество пищи и воды

Укрытие

Укрытие	Бонус к КД и спас. Лов
на 1/2	+2
на 3/4	+5

При полном укрытии вас нельзя атаковать и накладывать на вас заклинания.

Стандартная сложность

Задача	СЛ
Очень лёгкая	5
Лёгкая	10
Срелняя	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Почти невозможная	30

Класс Доспехов у материалов

Предмет	КД	Предмет	КД
Ткань, бумага	11	Железо, сталь	19
Стекло, лёд, кристал	13	Мифрил	21
Дерево, кость	15	Адамантин	23
Камень	17		

Хиты у предметов в зависимости от размера

Размер	Обычный	Прочный
Крошечный	1к4	2к4
Маленький	1к6	3к6
Средний	1к8	4к8
Большой	1к10	5к10
Огромный/гигантский	По усмотрению	

Стоимость магических предметов

Вид	Стоимость	Минимальный уровень
Обычный	100 зм	3
Необычный	500 зм	3
Редкий	5,000 зм	6
Очень редкий	50,000 зм	11
Легендарный	500,000 зм	17

Потребнось в пище и воде

Размер	Пищи (фнт.) и воды(галл.) в день	
Крошечный	0,25	2х потребность в воде, если вы истощены.
Маленький/средний	1	
Большой	4	
Огромный	16	
Гигантский	64	

Урон/лечение от заклинаний (опц.)

Круг	Одна цель	Несколько целей
0[2]	1к10	1к6
1	2к10	2к6
2	3к10	4к6
3	5к10	6к6
4	6к10	7к6
5	8к10	8к6
6	10к10	11к6
7	11к10	12к6
8	12к10	13к6
9	15к10	14к6

Выслеживание

Условия	СЛ
Снег, грязь и т.п.	10
Земля или трава	15
Голый камень	20
Прошел день	+5
Остались следы, например, кровь	-5

Темп перемещения

Базовый = (Скорость/10) миль в час

- **Быстрый.** Скорость увеличивается на 1/3, штраф -5 к Пассивной мудрости.
- **Медленный.** Скорость уменьшается на 1/3, возможность идти скрытно.
- **Труднпроходимая местность.** Скорость/2
- **Форсированный марш.** Персонажи могут путешевствовать без вреда для здоровья только по 8 часов в день. В конце каждого лишнего часа персонажи должны совершать спасброски Телосложения со СЛ = 10 + 1 за каждый час сверх 8. В случае провала персонаж получает одну степень истощения.

Случайная погода

к20	Температура
1-14	Нормальная для сезона
15-17	На 4к6 градусов холоднее
18-20	На 4к6 градусов теплее

к20	Ветер
1-12	Нет
13-17	Слабый
18-20	Сильный

к20	Осадки
1-12	Нет
13-17	Слабый дождь или снег
18-20	Сильный дождь или снег

Случайные повреждения

Пример	Урон
Падение с башни; укол ядовитой иглой	1к10
Удар молнии; падение в огонь	2к10
Камнепад; падение в кислоту	4к10
Урон от кружащихся стальных лезвий; хождение по потоку лавы	10к10
Полное погружение в лаву; падение с небес	18к10
Урон от падения предмета, размером с луну; падение в воронку огня	24к10
Армагеддон. Кампания заканчивается	∞к10

Травмы (опц.), см. руководство мастера, стр 272

к20	Травма
1	**Потеря глаза.** Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Внимательность).
2	**Потеря руки или ладони.** Вы не можете совершать действия двумя руками.
3	**Потеря ноги или ступни.** Скорость/2. Вы должны использовать посох или клюку.
4	**Храмота.** Скорость уменьшается на 5 ф.
5-7	**Внутренняя травма.** Совершите спасбросок Тел (СЛ 15), когда совершаете действие.
8-10	**Сломанные рёбра.** Совершите спасбросок Тел (СЛ 10), когда совершаете действие.
11-13	**Ужасный шрам.** Вы совершаете с помехой провекри Харизмы (Убеждение).
14-16	**Гноящаяся рана.** Максимум ваших ОЗ уменьшается на 1 каждые 24 часа.
17-20	**Незначительный шрам.** Не даёт никаких эффектов.

1) Опциональное правило
2) Заклинания 0 круга не могут лечить, т.е. для них в таблице указан только урон